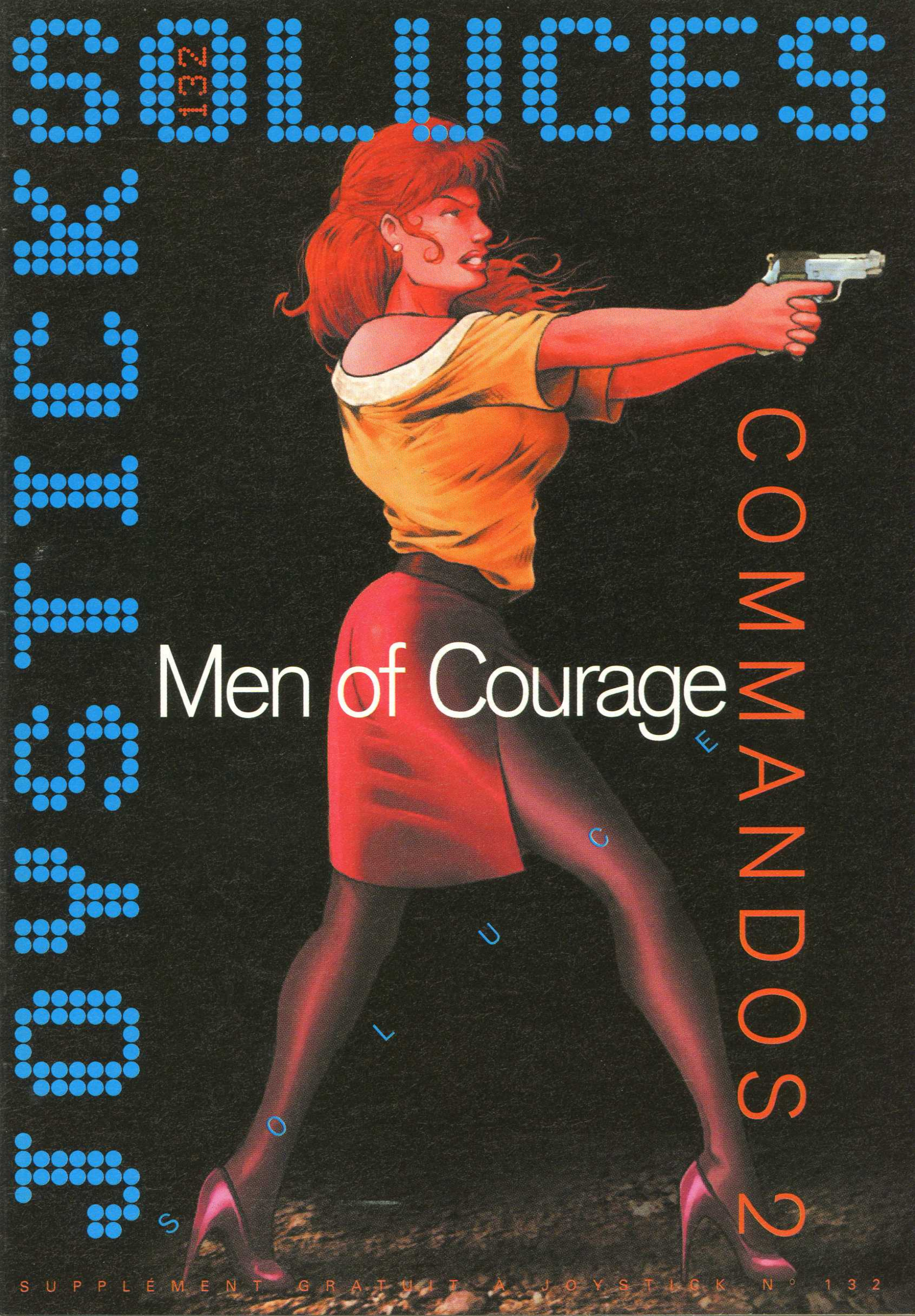

SOLUCES
132
JOYSTICK
COMMANDOS 2
Men of Courage
SOLUCE
SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 132

SOMMAIRE

J.-Y. Heleine. Tel est le nom de l'heureux gagnant du mois dernier. À titre indicatif, la réponse à la question subsidiaire était 109 bonnes réponses. Le capitaine avait bien entendu 59 ans, 5 enfants, et son bateau mesurait 101 mètres. (59x5x101 = 29 795). Ultra fastoche tout ça. Pour Noël, nous allons corser un peu l'affaire. Voici l'énoncé du problème proposé par Emmanuel F : « Un zoologiste, n'ayant rien d'autre à faire pour ses vacances que d'obtenir une subvention lui permettant d'aller sur une île déserte, en profite pour visiter la fameuse île aux Caméléons. Sur cette île, il n'y a que des caméléons, mais des particuliers, attention ! Il y en a des rouges, des verts et des bleus. Après quelques heures de travail, il découvre le phénomène suivant : les caméléons ne changent de couleur que lorsqu'ils se rencontrent. Lorsqu'un rouge rencontre un bleu, ils essaient tous les deux de se mettre de la couleur de l'autre, les imbéciles, et comme ils n'y arrivent pas, ils deviennent tous les deux verts. De même, si un rouge rencontre un vert, ils deviennent bleus. Enfin, lorsqu'un bleu rencontre un vert, ils deviennent tous les deux rouges. Le zoologiste, qui avait oublié d'être bête, se demande pourquoi, depuis le temps qu'ils sont là, tous les caméléons, à force de rencontres, ne sont pas tous devenus de la même couleur. Pour vérifier ce phénomène, il rapporte au labo 15 caméléons rouges, 14 verts, 13 bleus dans des bocaux différents. Arrivé au labo, il les met tous ensemble. Pourquoi est-il impossible qu'ils



deviennent tous de la même couleur? ».
Je vous rappelle les règles du concours non officiel : toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois de décembre prochain. N'oubliez pas la question subsidiaire : combien aurai-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse : casque@joystick.fr, et si possible, spécifiez le chiffre de la question subsidiaire dans l'objet du mail, cela me facilitera la vie pour trouver le gagnant. Bonnes fêtes !

Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 132
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

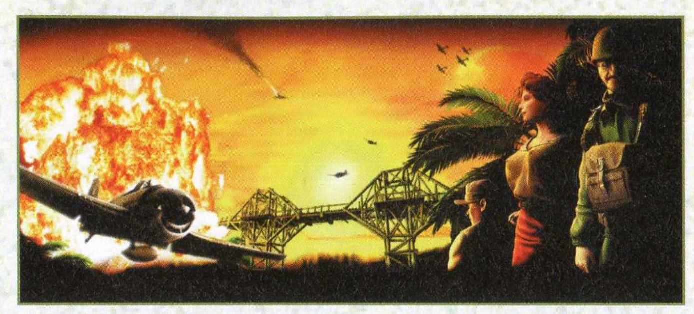
Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint :
Pascal Traineau
Principal associé :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique :
Stéphane Noël
Maquette : Hervé Drouadène
Secrétariat de rédaction :
Simone Audissou

Correction révision :
Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 132
de Joystick est une publication HDP

SOLUTION Commandos 2

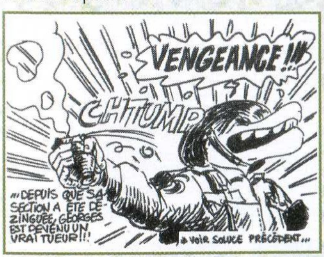
Voici la suite de Commandos 2, mais, faute de place, il vous faudra attendre le prochain numéro pour avoir les deux dernières missions. De plus, je ne vous ai parlé que de la mission bonus n°3 car non seulement (là aussi) la place fait défaut, mais c'est aussi la plus difficile.



NIVEAU BONUS 3

Point N°01 :
Commencez par attirer le soldat à la chemise avec un paquet de cigarettes, assommez-le et planquez son corps derrière les rondins. Servez-vous aussi de l'appareil radio pour attirer l'ouvrier qui se trouve derrière les rondins. Attirez le gradé qui parle avec les deux soldats avec un paquet de cigarettes, et, dans la foulée, assommez le garde et le gradé. Attirez ensuite les deux autres gardes avec la radio du béret vert puis assommez-les rapidement. Si vous déclenchez l'alarme, ce n'est pas trop grave, car vous pourrez vous battre avec les ouvriers sans perdre trop de points de vie.

Point N°02 :
Placez votre tireur d'élite sur la berge pour abattre le soldat qui se trouve en face. Changez de plan : vous trouverez une caisse près du véhicule amphibie.







Point N°03 :
Postez votre tireur d'élite sur la berge pour dégommer rapidement les deux hommes qui se trouvent près des rondins de bois. Utilisez ensuite un paquet de cigarettes pour attirer les deux soldats qui se cachent juste sur votre droite.

Point N°04 :
Occupez-vous ensuite des deux soldats qui se trouvent derrière les rondins. Un piège à loup et la radio du béret vert devrait faire l'affaire.

Point N°05 :
Attirez la patrouille à cet endroit avec un paquet de cigarettes, puis balancez une grenade toxique pour endormir tout le monde. Avec un peu de chance, les soldats qui se trouvent à proximité viendront, et vous pourrez leur balancer d'autres grenades.

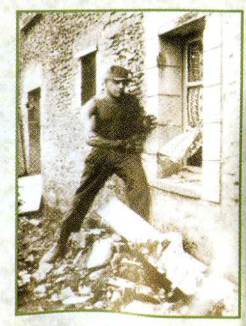
Point N°06 :
Ceci est le point de sortie, mais vous devrez d'abord le nettoyer en faisant exploser les bidons qui sont sur la route et en déplaçant le camion, car c'est avec le véhicule amphibie que vous devrez quitter ce niveau.



8
10
9
5
3
4


HA! HA! HA! HA! HA! HA! HA!
MON DIEU!
...LE CRÉTIN DE LÂCHE!
...EN PLUS, IL EST MÊME PAS MAQUILLÉ AVEC DU BOUCHON!?
...LE CON!
HAR! HAR! HAR!
BUT?
...NON SEULEMENT, TA SECTION A PÉRI À CAUSE DE TA LÂCHETÉ, MAIS TU FAIS PRISONNIERS LES HÉROS DE LA SEPTIÈME COMPAGNIE!
... MALHEUREUSEMENT!











...LA POISSE LE SUIT!
MON DIEU!!! COMMENT LEUR PROUVER QUE JE NE SUIS PAS UN LÂCHE!...
HA! HA! HA! HA!
NOOON! ...PAS MA FEMME!!!
...ON VA ÉCRIRE À TA FEMME! SÂLE LÂCHE!!

NIVEAU 05 : MORT BLANCHE

Point N°01 :
Neutralisez tous les gardes qui se trouvent dans le sous-marin et fouillez-le entièrement de manière à récupérer votre équipement ainsi que diverses bricoles. Vous trouverez aussi deux livres bonus. Sortez ensuite du sous-marin et sautez dans l'eau sans vous faire repérer.

Point N°02 :
Neutralisez le garde en faction et jetez son corps dans l'eau. Occupez-vous ensuite des deux gardes en mouvement. Utilisez les paquets de cigarettes pour les attirer.

Point N°03 :
Éliminez les trois gardes qui sont dans cette zone, et visitez les tentes pour récupérer quelques items.

Point N°04 :
Maintenant que la voie est libre, allez voir l'artificier qui se trouve dans cette tente.

Point N°05 :
Balancez une grenade par la fenêtre pour éliminer les deux gardes qui se trouvent à l'intérieur et récupérez quelques items, dont un **livre bonus**.

Point N°06 :
Vous trouverez la clé qui ouvre cette baraque sur le gradé qui se trouve derrière. Une fois à l'intérieur, vous n'aurez que trois ennemis à neutraliser pour libérer le béret vert.





Point N°07 :
Neutralisez les gardes qui se trouvent près du ballon, mais, avant d'y monter, vous devrez faire le ménage de l'autre côté de la banquise.



Point N°08 :
Éliminez tous les soldats qui se trouvent de ce côté de la banquise. Aucune difficulté majeure en perspective avec l'utilisation du paquet de cigarettes. Montez ensuite sur le bateau lorsque vous aurez éliminé tous les gardes qui se trouvent sur le pont.

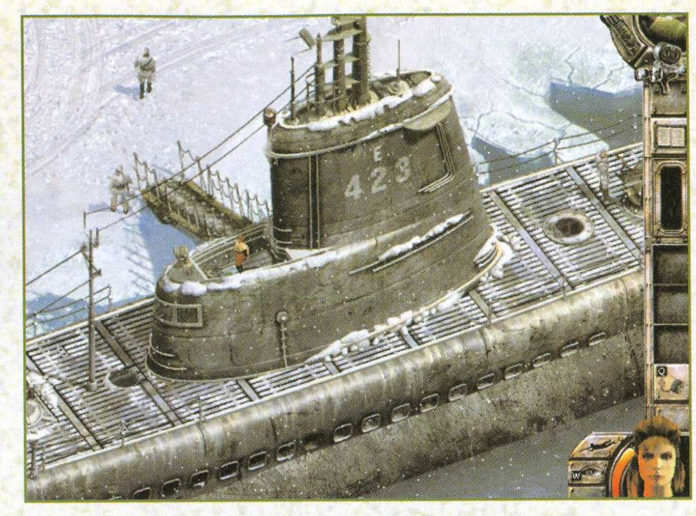
Point N°09 :
Pénétrez à l'intérieur du bateau par cette porte, mais regardez au travers pour voir le timing du garde afin de le neutraliser sans donner l'alarme.

Le bateau :
Prenez ensuite la porte de gauche où vous aurez un garde et deux marins à neutraliser. Récupérez ensuite le **livre bonus** qui se trouve dans la petite armoire murale **(Photo 01)**. Prenez ensuite les







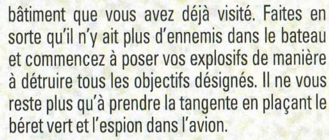
escaliers pour observer le timing des soldats qui patrouillent dans le poste de commande. Neutralisez le garde, puis le commandant et son second. Vous devrez ensuite vous occuper du radio et récupérer la précieuse machine ainsi que quelques documents **(Photo 02)**.

Point N°10 :

Entrez par cette porte et neutralisez le garde et l'ouvrier. Faites de même avec le garde qui se trouve dans la pièce suivante, et neutralisez les deux ouvriers près de la caisse **(Photo 03)**. Vous allez ensuite entrer dans la zone où se trouve le capitaine du sous-marin **(Photo 04)**. Neutralisez l'ouvrier qui se promène dans la coursive puis les deux gardes qui se trouvent dans la cabine de gauche. Il vous suffit de balancer une bouteille sur la couchette et de les assommer très rapidement. Pour le moment, ne vous occupez pas des deux gardes qui sont dans l'autre cabine, mais n'oubliez pas d'y revenir pour récupérer le **livre bonus** pour qui s'y trouve. Neutralisez le reste des ennemis et parlez au commandant qui se trouve enfermé dans la cabine du fond. Prenez ensuite la porte du fond pour neutraliser le garde qui se trouve derrière, et récupérez le **livre bonus**.

Point N°11 :

Entrez par cette porte et descendez pour atteindre la salle des machines. Neutralisez les trois ennemis qui s'y trouvent. Vous pouvez utiliser la vapeur pour neutraliser ces derniers. Vous devez ensuite pénétrer dans la pièce qui n'est autre que la salle des machines. Observez le timing des gardes et débarrassez-vous de ces derniers en priorité **(Photo 05 et 06)**. La pièce suivante est importante car vous devrez neutraliser trois gardes et récupérer, sur l'un deux, les clés qui permettront de libérer vos camarades **(Photo 07)**. Lorsque vous aurez récupéré les clés, libérez les membres d'équipage puis parlez à vos camarades pour recevoir de nouveaux objectifs. Maintenant, placez l'équipage dans le sous-marin, puis passez l'appel radio dans le


bâtiment que vous avez déjà visité. Faites en sorte qu'il n'y ait plus d'ennemis dans le bateau et commencez à poser vos explosifs de manière à détruire tous les objectifs désignés. Il ne vous reste plus qu'à prendre la tangente en plaçant le béret vert et l'espion dans l'avion.







...HEM!.. CHÉRIE, ÇA VA BIENTÔT FAIRE QUATRE ANNÉES QUE... HEM!!!
...DÉSOLÉ GEORGES! JE NE COUCHE PAS AVEC UN LÂCHE!!!
CLIC
...PLUS TARD, DANS LA DOUCEUR DE LA CHAMBRE À COUCHER.





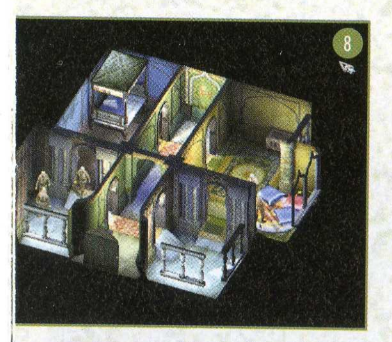

BONNE NUIT!



DESTINATION : BIRMANIE

Point N°01 :
Voici votre point de départ. Commencez par éliminer tous les gardes qui se trouvent sur cette rive avant d'entrer sur l'île.

Point N°02 :
Utilisez le paquet de cigarettes pour neutraliser les trois gardes qui se trouvent dans le secteur. Le plus gênant étant celui qui patrouille sur le balcon, mais vous pouvez l'attirer derrière le pont en observant son champ de vision.





Point N°03 :
Lorsque la voie sera libre, montez les escaliers puis libérez le chef spirituel. Mais laissez-le dans cette pièce pour le moment. Vous reviendrez le chercher plus tard.

Point N°04 :
Nettoyez tous les ennemis qui patrouillent sur cette berge avant d'entrer dans les bâtiments. Entrez dans le premier bâtiment et neutralisez les cinq gardes pour récupérer votre premier **livre bonus (Photo 08)**. Entrez ensuite dans le bâtiment suivant et éliminez les gardes. Parlez au gros bonhomme pour avoir accès aux caisses de munitions **(Photo 09)**. Passez ensuite au bâtiment suivant et montez au deuxième étage pour récupérer des munitions et un **livre bonus (Photo 10)**.



Point N°05 :
Entrez maintenant dans l'armurerie qui se trouve au niveau du pont **(Photo 11)**. Liquidez au couteau les deux gardes qui sont assis pour ne pas donner l'alarme, puis fouillez bien tous les meubles afin de récupérer le **livre bonus** et quelques items. Prenez ensuite l'échelle pour accéder à la pièce qui se trouve juste au-dessus, puis liquidez les deux gardes avant de vous emparer du livre qui se trouve dans la bibliothèque.



Point N°06 :
Nettoyez l'esplanade et les abords du bateau avant de pénétrer dans le bâtiment où vous trouverez un **livre bonus** dans l'armoire du rez-de-chaussée.

Point N°07 :
Liquidez le sniper qui se trouve en haut de cette tour, puis éliminez les deux gardes qui sont en faction en bas.

Point N°08 :
Fouillez ce bâtiment pour récupérer un **livre bonus**, et éliminez tous les snipers qui se trou-











vent sur le balcon. Cette action aura pour effet d'attirer d'autres gardes, ce qui vous permettra de leur tendre un piège dans la maison.

Point N°09 :
Entrez dans ce bâtiment et neutralisez les deux premiers gardes qui se trouvent au rez-de-chaussée avant de récupérer le **livre bonus** qui est dans l'armoire. Balancez ensuite une fiole à l'étage pour endormir les trois soldats afin d'avoir accès à la radio.

Point N°10 :
Vous devrez pénétrer dans cette maison afin de récupérer deux autres **livres bonus** sans vous occuper des ennemis qui sont à l'étage.



Point N°11 :
Montez sur le toit, puis descendez dans la pièce. Neutralisez le garde, puis prenez l'échelle qui se trouve au centre de la pièce pour libérer les prisonniers qui sont dans le sous-sol. Armez-les, puis prenez-en un pour le placer à côté de la radio dans le bâtiment n°09. Placez le reste dans le bâtiment n°07. Rassemblez votre équipe et le chef spirituel dans ce bâtiment, et placez votre sniper tout en haut. Lorsque tout le monde sera en place, lancez le message radio puis attendez tranquillement que le tyran se place devant la statue. Embarquez tous vos hommes ainsi que le chef spirituel dans l'embarcation, à l'exception du sniper. Placez ensuite les soldats que vous avez libérés dans ce périmètre afin que personne ne vienne troubler votre fuite. Lorsque vous aurez snippé le tyran **(Photo 12)**, prenez la fuite à bord de l'embarcation pour terminer la mission.











9
8
7
14
11
12
13
5
3
4
2



LE PONT DE LA RIVIERE KWAÏ

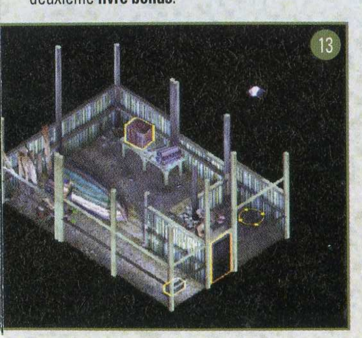
Point N°01 :
Débarrassez-vous des deux soldats qui patrouillent dans le périmètre, puis attirez le soldat qui est dans l'enclos avec le bruiteur du béret vert.

Point N°02 :
Nettoyez cette zone et envoyez votre voleur pour ouvrir la caisse qui se trouve sur la tourelle.

Point N°03 :
Avant de visiter les maisons, éliminez tous les soldats qui se trouvent dans cette zone, y compris celui qui est sur les marches de la falaise. Utilisez le paquet de cigarettes pour les attirer un par un.

Point N°04 :
Neutralisez les trois gardes qui se trouvent dans cette maison afin de récupérer votre premier **livre bonus (Photo 13)**.

Point N°05 :
Il vous faudra neutraliser les cinq gardes qui sont dans cette maison pour récupérer le deuxième **livre bonus**.





Point N°06 :
Neutralisez tous les soldats qui se trouvent le long de la voie ferrée et éliminez les deux soldats qui sont sur le pont sans vous faire repérer. Il ne vous restera plus qu'à éliminer les deux derniers soldats qui sont près du ponton pour avoir cette rive totalement sous contrôle.

Point N°07 :
Récupérez le livre bonus dans la planque où vous devrez placer les explosifs, attirez la sentinelle qui se trouve à l'autre bout avec un paquet de cigarettes et posez un piège juste à côté pour vous en débarrasser.

Point N°08 :
Entrez dans cette maison pour récupérer le **livre bonus** et les explosifs qui vous serviront à faire sauter le pont **(Photo 14)**.

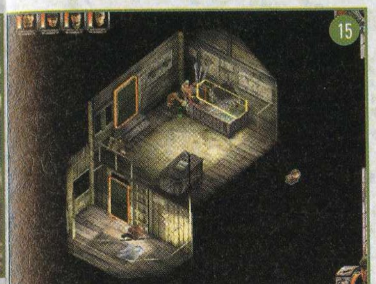


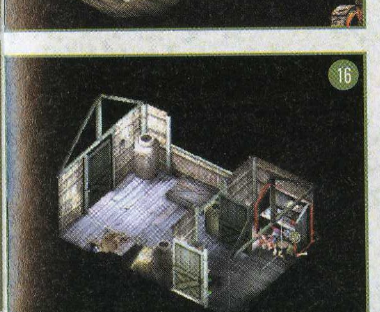
Point N°09 :
Vous devrez neutraliser en douceur les quatre soldats qui se trouvent dans cette pièce afin de récupérer le **livre bonus** qui est sur l'étagère.

Point N°10 :
Nettoyez cette zone, puis libérez les prisonniers qui se trouvent dans la cage avec votre plongeur. Lorsque la cage sera sous l'eau, votre plongeur l'ouvrira pour les faire sortir.

Point N°11 :
Dans cette zone, utilisez le paquet de cigarettes pour attirer le maximum de soldats, y compris la grosse brute qui est dans l'enclos et sur laquelle vous trouverez les clés qui vous permettront de libérer le colonel.





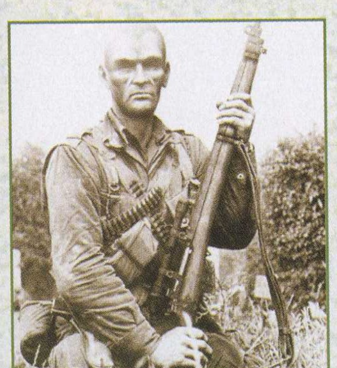


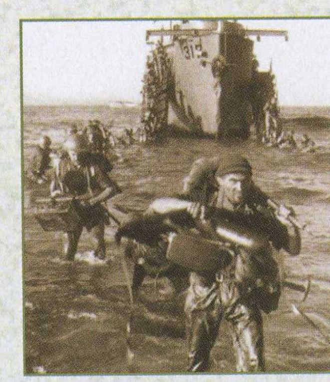
Combinez le piège et le paquet de cigarettes pour sécuriser le périmètre.

Point N°12 :
Débarrassez-vous des gardes qui sont de ce secteur avant de visiter les maisons.

Point N°13 :
Vous trouverez, dans cette maison, un **livre bonus** ainsi que la maquette du pont que vous devrez étudier avec le colonel **(Photo 15)**.

Point N°14 :
Dans cette cabane, récupérez le dernier **livre bonus** et placez les charges explosives dans les caisses qui se trouvent sur le pont. Il ne vous reste plus ensuite qu'à passer l'appel radio pour achever cette mission **(Photo 16)**.

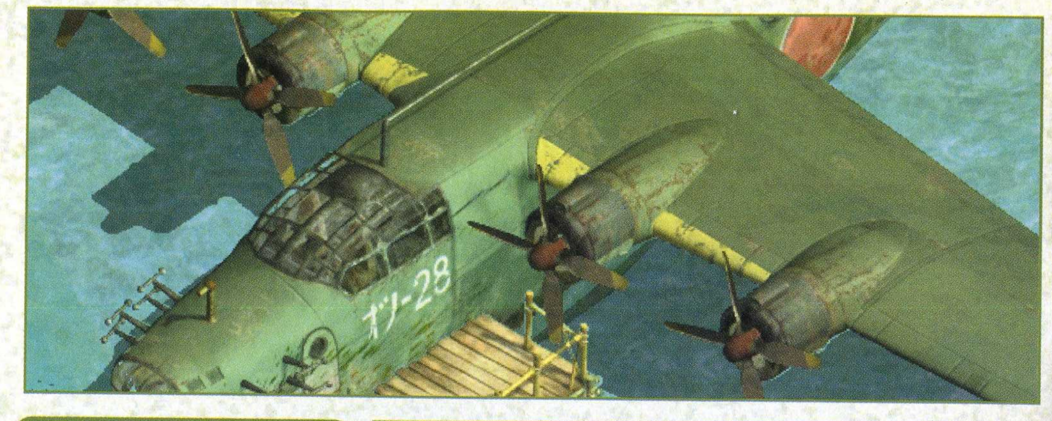







9
11
10
13
12
1


2
3
4
5
6
7
8



LES CANONS DE SAVO



Point N°01 :
Faites accoster vos hommes sur ce bout de plage et discutez avec le naufragé.

Point N°02 :
Faites nager votre plongeur sous l'eau afin qu'il débarque à cet endroit précis de la plage. Occupez-vous ensuite de la sentinelle et faites venir le reste de vos hommes à cet endroit. Prenez le mécano, lancez un cocktail Molotov sur les deux soldats qui se trouvent près de la caisse, puis neutralisez le soldat en faction près du canon.

Point N°03 :
Éliminez les deux gardes qui patrouillent devant l'entrée de cette grotte, entrez à l'intérieur de celle de gauche et neutralisez les soldats qui s'y trouvent **(Photo 17)**. Faites ensuite celle de droite pour récupérer un **livre bonus (Photo 18)**.

Point N°04 :
En passant par la grotte de gauche, vous accédez à la plate-forme qui se trouve au-dessus et où vous pourrez éliminer quelques soldats ; n'allez pas chercher ceux qui sont trop loin. Ne libérez pas le pilote maintenant, car, s'il y a trop d'ennemis dans le périmètre, vous risquez de le mettre en danger.


17


18

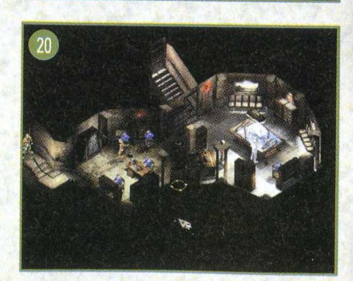

19

Point N°05 :
Nettoyez cette plage en utilisant le paquet de cigarettes et le piège du mécano.

Point N°06 :
Envoyez votre nageur de combat plonger dans cette zone pour récupérer le chalumeau qui se trouve dans l'épave **(Photo 19)**. Camouflez-vous en utilisant les appâts de poisson, et éliminez les plongeurs ennemis avant d'entrer dans l'épave.

Point N°07 :
Éliminez rapidement les soldats qui sont près des bâtiments avant d'entrer dans ces derniers.

Point N°08 :
Prenez la grotte de droite pour récupérer des explosifs, puis celle de gauche pour accéder à la salle des transmissions **(Photo 20)**. Fouillez l'officier habillé de blanc afin de récupérer un trousseau de clés et visitez toutes les armoires pour récupérer trois **livre bonus**. Juste à côté de cette salle, vous tomberez sur celle où se trouve le singe en or. Vous pouvez faire exploser le mur, ce qui vous permettra d'accéder à la plage.


20









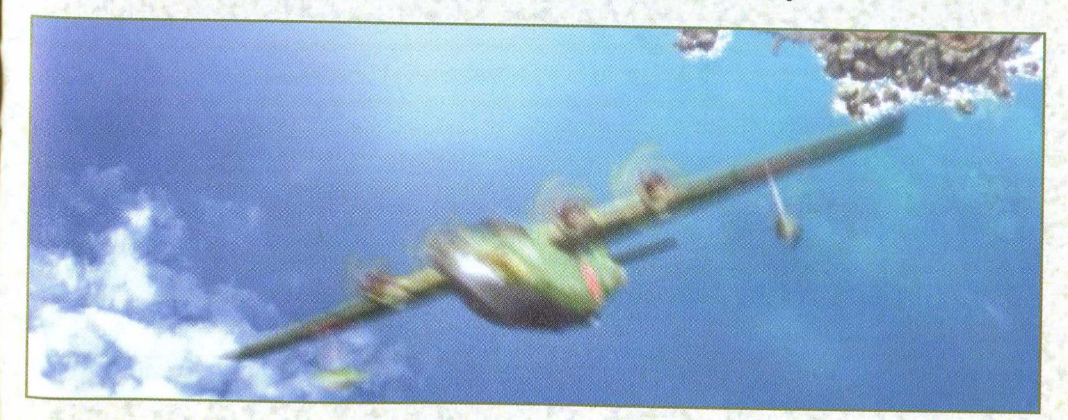
Point N°09 :
Nettoyez la plage et sécurisez le bombardier dans la foulée, car, de toute façon, vous devrez repartir avec lui.

Point N°10 :
Lorsque vous commencerez à nettoyer le village, commencez par la plus grande baraque pour éliminer le sniper qui se trouve tout en haut et récupérez le **livre bonus** dans l'armoire **(Photo 21)**.

Point N°11 :
L'entrée est un peu délicate, mais vous devrez pénétrer dans cette maison pour récupérer un autre **livre bonus**.

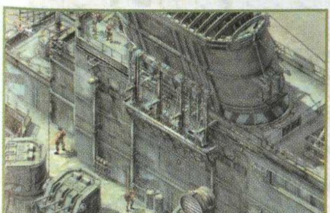
Point N°12 :
Vous devrez redoubler de prudence pour récupérer le **livre bonus** dans cette maison **(Photo 22)**.

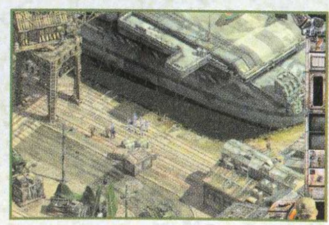
Point N°13 :
Utilisez le chalumeau pour dessouder la porte du bunker, histoire de ne pas avoir été le chercher pour rien **(Photo 23)**. Malheureusement, vous ne pouvez pas descendre car l'ascenseur est en bas. Maintenant que vous avez la zone sous contrôle et que vous possédez le trousseau de clés, allez chercher le pilote et prenez la porte qui se trouve juste en bas à gauche. Avancez dans le bunker en ne prenant que le béret vert et l'artificier, car vous aurez besoin de ses grenades pour faire le ménage dans une pièce où se trouve un **livre bonus**. Lorsque vous arriverez dans la salle où se trouvent les canons, fouillez les armoires pour récupérer deux **livres bonus** et quelques items. Maintenant que vous avez tous les livres, posez vos charges et dirigez-vous vers l'avion. Envoyez votre béret vert récupérer le singe en or et montez dans l'avion dès que vous aurez fait sauter vos charges.

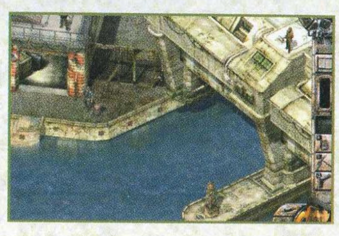


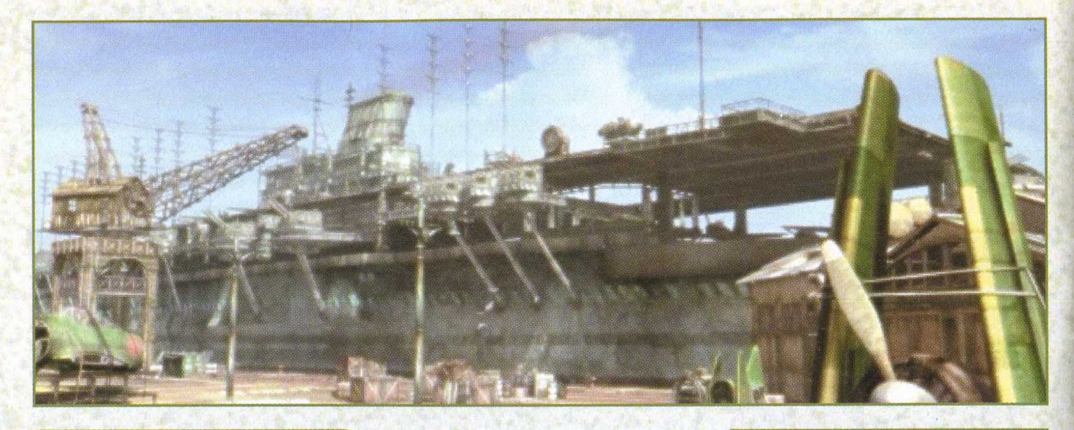












LE GÉANT DE HAIPONG

Point N°01 :
Éliminez les sentinelles et fouillez les trois maisons pour récupérer quelques items et votre premier **livre bonus**.

Point N°02 :
Attirez le maximum de gardes avec le paquet de cigarettes, y compris celui qui se trouve derrière l'enceinte.

Point N°03 :
Entrez dans ce bar et neutralisez les trois soldats avant de récupérer les bouteilles qui sont derrière le bar **(Photo 24)**. Ne montez pas à l'étage maintenant, car il y a beaucoup trop de monde. Prenez la porte qui se trouve derrière le bar pour arriver dans la cave. Neutralisez le garde et montez pour récupérer deux autres **livre bonus** et des explosifs **(Photo 25)**.

Point N°04 :
Entrez dans ce bar, parlez au barman pour pouvoir ouvrir la caisse qui contient le déguisement de Natasha, et récupérez le **livre bonus** qui se trouve derrière lui **(Photo 26)**. Montez ensuite à l'étage pour récupérer un autre **livre bonus**.


24

Point N°05 :
Revenez dans cette maison plus tard avec l'artificier pour récupérer un **livre bonus** et des explosifs.

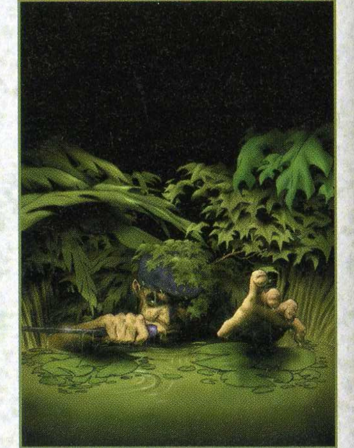
Point N°06 :
Discrètement, entre deux patrouilles, assommez le marin puis cachez-le dans cette maison où vous aurez trois soldats à maîtriser rapidement **(Photo 27)**. Vous devrez ensuite récupérer le **livre bonus** dans l'armoire et quelques items supplémentaires. Montez ensuite à l'étage pour retrouver Natasha afin de lui remettre ses vêtements et son fusil de snipe **(Photo 28)**. Vous aurez maintenant plus de facilité pour faire diversion.

Point N°07 :
Entrez dans cette maison en passant par le premier étage pour neutraliser deux soldats, puis récupérez un autre **livre bonus**.

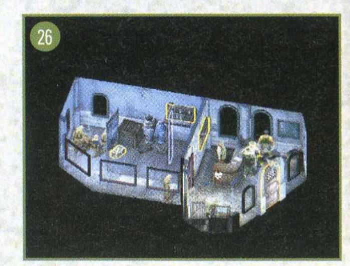
Point N°08 :
Lorsque vous aurez fait le ménage autour des bâtiments, entrez dans ce dernier pour délivrer vos petits camarades **(Photo 29)**. N'oubliez pas de récupérer les deux **livres bonus** qui sont sur les armoires.

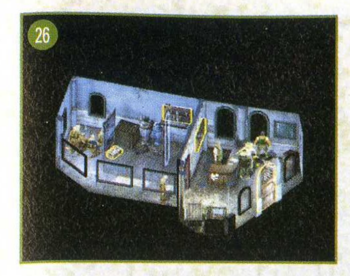
Point N°09 :
Déblayer le passage à cet endroit est un peu plus délicat. Commencez par éliminer la patrouille en balançant une grenade lorsqu'elle est assez loin des autres soldats. Vous pouvez snipper le garde qui patrouille sur la passerelle et celui qui montera pour le voir. En ce qui concerne les autres, vous n'aurez aucun mal à les neutraliser. Si vous n'avez pas envie de vous prendre la tête, cachez-vous dans le camion pour passer.

Point N°10 :
Entrez ensuite dans la blanchisserie et neutralisez les deux soldats pour récupérer un **livre bonus**. Allez ensuite dans la petite boutique qui se trouve sur la droite gauche pour récupérer deux




25


26



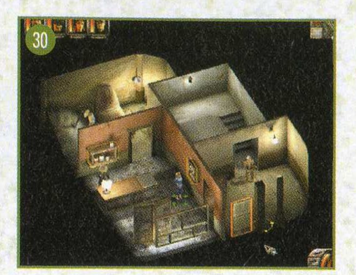





autres **livres bonus (Photo 30)**. Le premier est au rez-de-chaussée, le second est au premier.

Point N°11 :
Envoyez Natasha pour récupérer le **livre bonus** qui se trouve dans cette partie du bâtiment dans la petite armoire **(Photo 31)**. Neutralisez les gardes pour la forme. Juste après avoir récu-





péré le livre, balancez à travers la porte une ou deux grenades, histoire de faire de la place. Montez ensuite à la bibliothèque afin de récupérer quelques items supplémentaires **(Photo 32)**.

Point N°12 :
Nettoyez cette zone en utilisant les bouteilles pour attirer les soldats, puis cachez-les dans la benne.

Point N°13 :
Détournez l'attention du soldat qui se trouve dans le mirador avec Natasha, afin de vous occuper des trois autres qui sont en bas.

Point N°14 :
Allez chercher des explosifs dans ce baraquement après y avoir balancé une grenade.

Point N°15 :
Faites ramper discrètement l'artificier près du

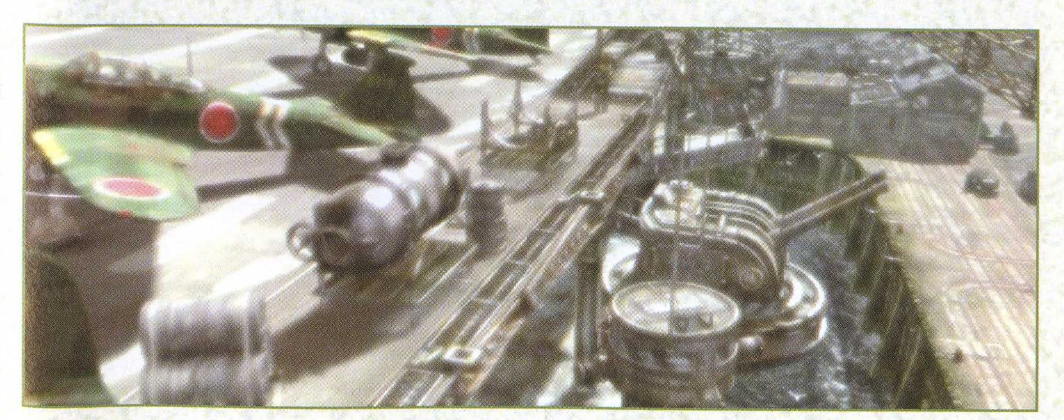


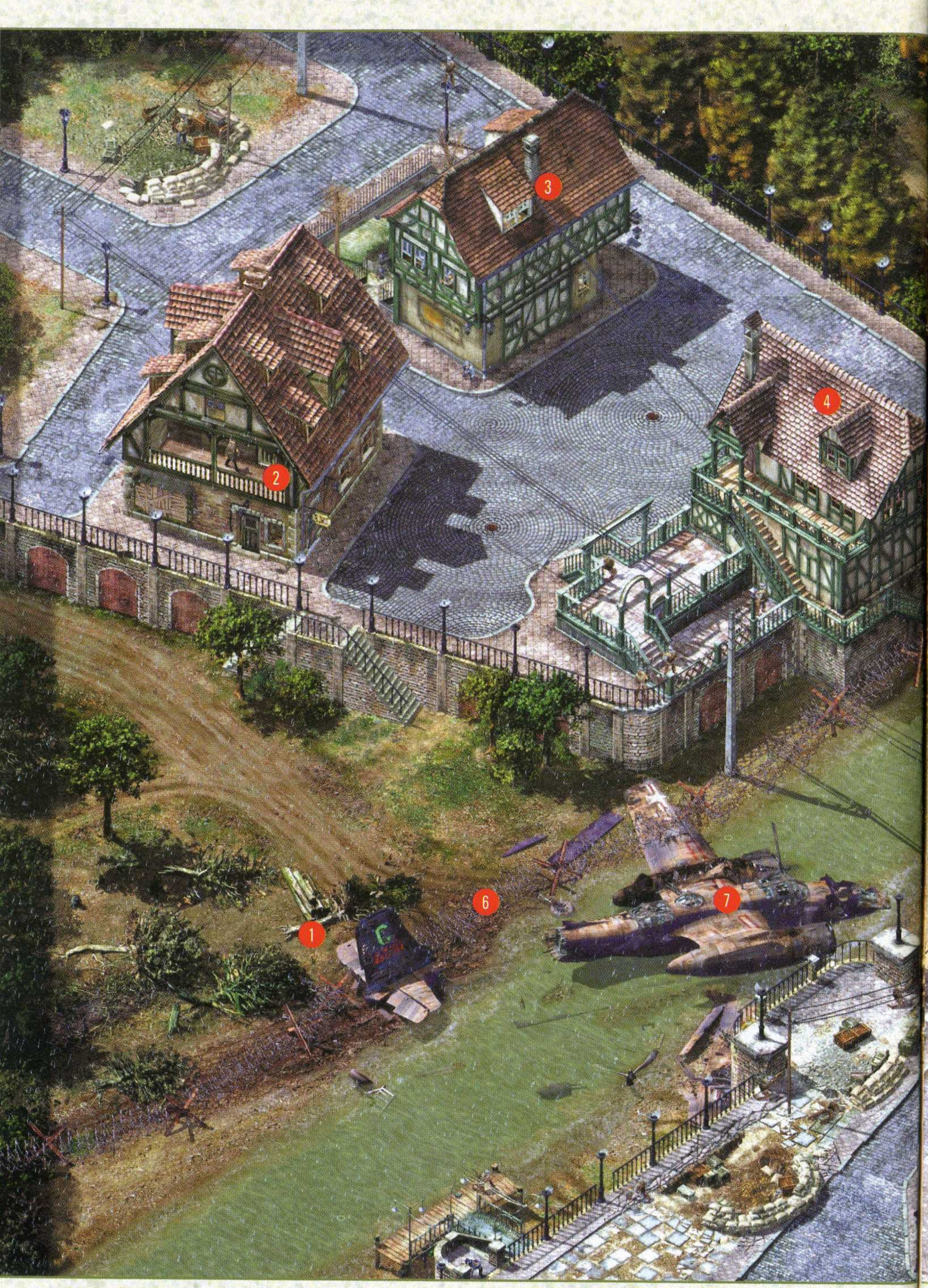


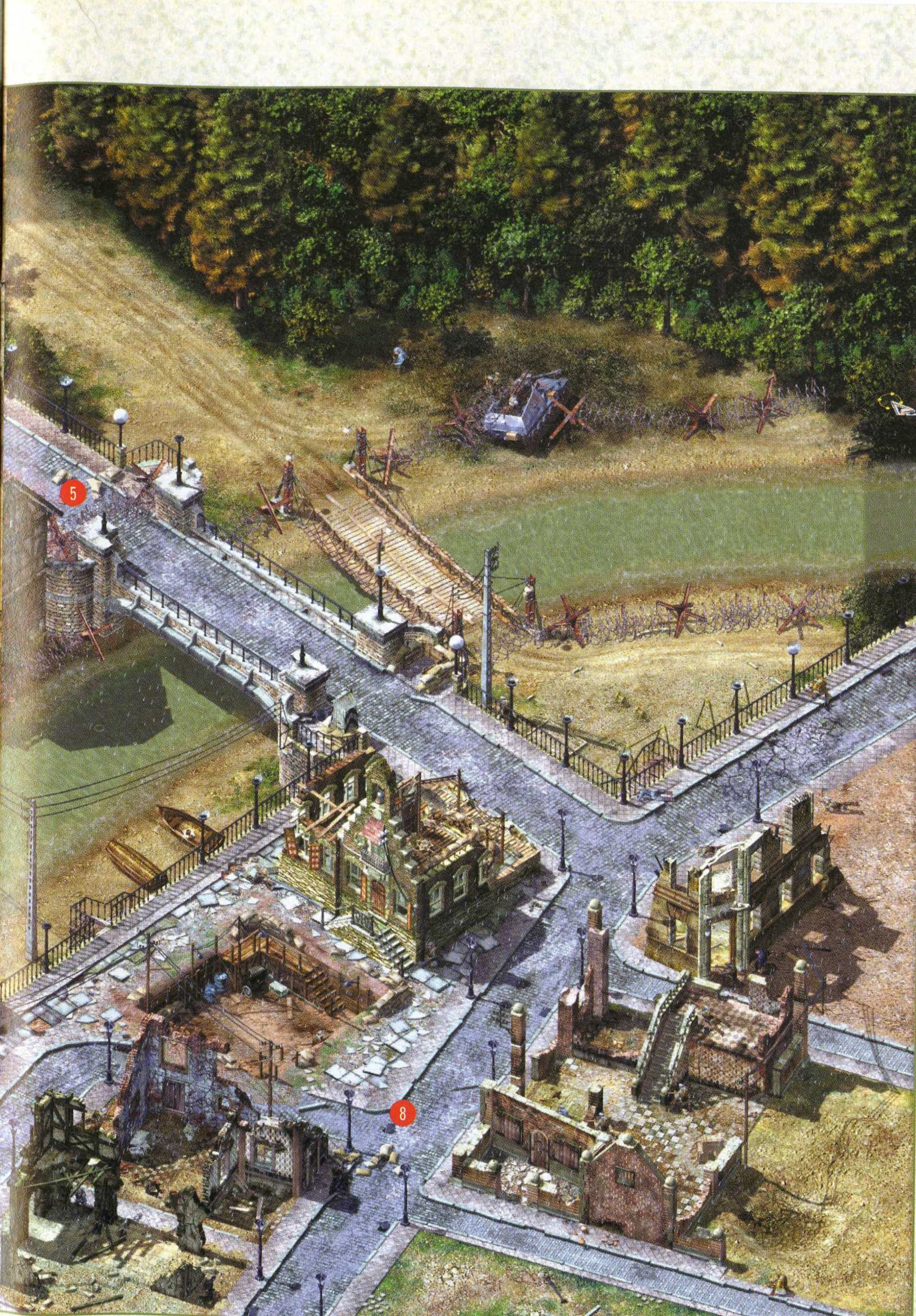
char et déposez une charge de dynamite pour le faire sauter. Placez ensuite discrètement, près des citernes, vos charges explosives sans minuteries.

Point N°16 :
Balancez une grenade sur ce groupe, et faites tout de suite sauter la citerne qui se trouve à droite lorsque la patrouille passera à proximité. Faites monter votre voleur sur la grue et faites-le avancez jusqu'au bout de celle-ci.

Point N°17 :
Faites tomber votre voleur sur le porte-avions, amenez-le au point où se trouvait le sniper que vous avez dégommé préalablement avec Natasha et déroulez l'échelle de corde. Il ne vous reste plus qu'à faire monter toute votre équipe et à la cacher dans le container pour passer à la mission suivante.



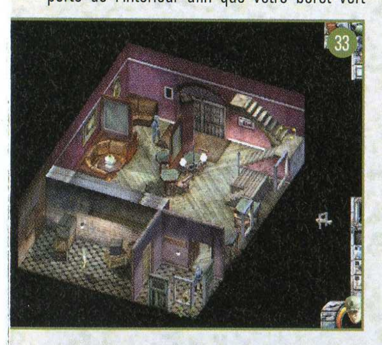

3
2
4
6
1
7


5
8

IL FAUT SAUVER LE SOLDAT SMITH

Point N°01 :
Vous allez démarrer cette mission derrière cette carcasse avec le voleur.

Point N°02 :
Entrez dans cette maison en passant par la fenêtre **(Photo 33)**. Détournez l'attention du soldat qui se trouve près de la porte en jetant un paquet de cigarettes que vous lui aurez préalablement subtilisé, passez dans la pièce principale et fermez la porte. Assommez le soldat qui est derrière le paravent en l'attirant avec un paquet de cigarettes. Il vous faut monter au premier étage, maîtriser les deux gardes rapidement et monter tout de suite au grenier **(Photo 34)**. Cette phase est un peu délicate, mais, lorsque vous aurez pigé le timing, cela se fera tout seul. Lorsque vous serez dans le grenier, attirez le premier soldat avec un paquet de cigarettes pour l'assommer et neutralisez l'officier afin de libérer rapidement le béret vert qui pourra ligoter les deux ennemis. Redescendez pour neutraliser les trois soldats puis récupérez les deux **livres bonus**, dont un qui se trouve dans la petite armoire de la salle de bain. Assommez ensuite l'officier qui se trouve sur le balcon et déroulez une échelle de corde pour descendre. Retournez dans la maison avec le voleur en passant par la fenêtre et crochetez la porte de l'intérieur afin que votre béret vert puisse entrer pour neutraliser le reste des ennemis qui se trouvent au rez-de-chaussée. Sortez ensuite sur le pas de la porte et attirez le maximum d'ennemis en utilisant le paquet de cigarettes, y compris ceux qui sont aux fenêtres.


33

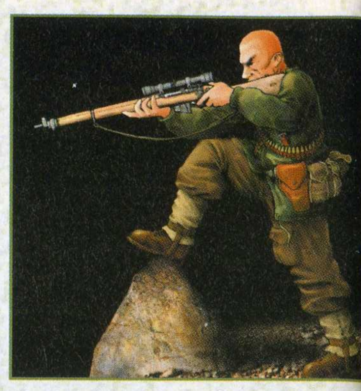

34




35

Point N°03 :
Faites grimper votre voleur sur la façade arrière de la maison et faites-le passer par la fenêtre pour délivrer l'artificier **(Photo 35)**. Récupérez le matériel de l'artificier sur le premier soldat, éliminez les gardes qui se trouvent dans la maison et fouillez les armoires pour récupérer un autre **livre bonus**.

Point N°04 :
Faites entrer votre voleur par la fenêtre et assommez le garde qui patrouille dans la maison. Allez tout de suite crocheter la serrure afin que le béret vert puisse ligoter ce dernier. Fouillez tout de suite l'armoire qui se trouve sur la gauche afin de récupérer un autre **livre bonus**. Occupez-vous ensuite du tireur qui est à la fenêtre, puis neutralisez le garde qui se trouve derrière la maison et qui patrouille dans les escaliers. Envoyez ensuite votre voleur grimper sur la façade afin que ce dernier puisse entrer dans la chambre où se trouve le tireur d'élite. Neutralisez le geôlier puis récupérez le **livre bonus** dans l'armoire. Occupez-vous ensuite des trois gardes qui se trouvent dans la pièce à côté.

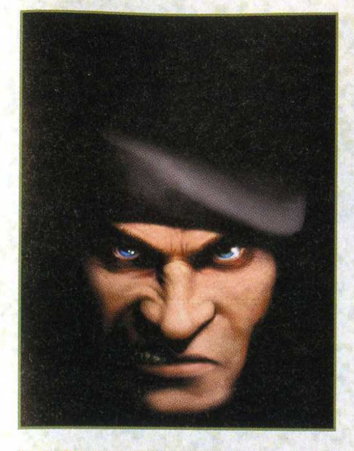





36

Point N°05 :
Éliminez les gardes qui se trouvent derrière ce barrage et ceux qui sont en bas, et allez chercher le soldat isolé qui est en haut de la carte.

Point N°06 :
Allez couper les barbelés et récupérez un maximum de mines avant de passer de l'autre côté. Vous devez sniper un ou deux soldats avant la traversée.







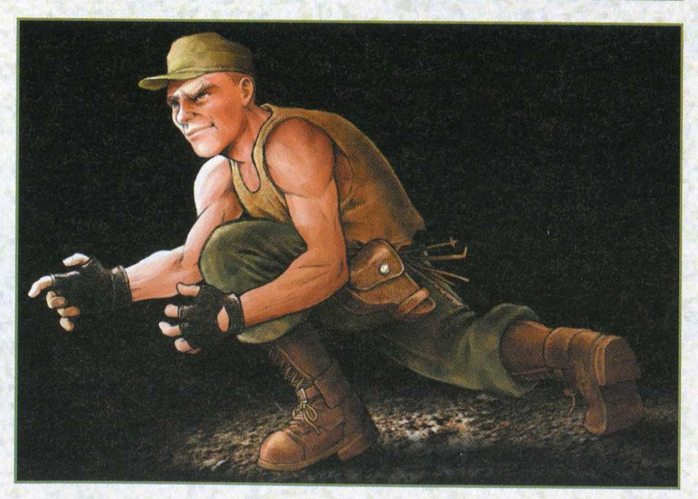




Point N°07 :
Plongez au niveau du nez de l'avion pour trouver une ouverture sous l'eau. Maîtrisez le soldat qui se trouve à l'intérieur puis récupérez le livre bonus **(Photo 36)**.

Point N°08 :
Éliminez tous les soldats qui encerclent la maison avant d'entrer dans celle-ci et récupérez des munitions et des explosifs dans les deux caisses en métal.

Point N°09 :
Entrez dans la maison et faites une piqûre au soldat Smith **(Photo 37)**. Lorsque ce dernier sera sur pied, prenez le contrôle de tous les hommes et rassemblez-les devant la maison. Emmenez le soldat Smith en compagnie du voleur dans la maison du point N°04 et descendez au sous-sol pour fracturer le coffre afin de remettre les documents à l'intéressé. Faites-lui passer l'appel radio pour avoir droit à une petite scène cinématique **(Photo 38)**. Si vous avez récupéré tous les **livres bonus**, vous allez avoir droit à la mission bonus supplémentaire dans la foulée. Récupérez toutes les mines que vous trouverez, puis minez la carte de l'autre côté du pont. Dans les hommes que vous avez récupérés, il y en a un qui possède un lance-roquettes. Donnez-lui un maximum de munitions et placez-le sur le toit de la maison avec un homme derrière lui qu'il couvrira. Placez le tireur d'élite à une fenêtre de la maison du point N°4 pour donner un coup de main. Disséminez ensuite le reste de la troupe un peu partout dont deux sur le pont et appuyez sur le rectangle blanc en bas à droite de votre écran lorsque vous estimerez être près. Si tout se passe bien, l'homme au lance-roquettes devrait shooter tous les blindés qui tenteront de traverser le pont.



En détresse

GABRIEL LOPEZ

Vous la vouliez, eh bien la voici... À la demande générale, une petite page de pub. Pour une rubrique bien connue, qui a préféré garder l'anonymat : votre princesse est partie faire la bringue à « La Couronne De Cuivre » avec le concierge du donjon ? Il ne vous manque plus qu'un Prutzz pour monter votre sort « décapsuler Goblin » au niveau 9 ? La pile nucléaire du Méchanoïde a des fuites ? Le code d'accès de Hal 9001b refuse de sortir du Cyberespace? Une seule solution, questionnez En Détresse, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex, ou crack@joystick.fr. Bien sûr, si vous connaissez les réponses, n'hésitez pas à les envoyer par les mêmes moyens.



ARCANUM

Salut à tous. J'ai une question toute simple, mais qui me tracasse depuis peu. Je n'arrive pas à passer le col nommé « Hardin's Pass ». C'est complètement rageant, parce que je suis obligé de passer par là pour rejoindre Quintarra. Quelqu'un peut-il me proposer une solution détaillée ? J'espère que ce n'est pas un bug du jeu quand même. Merci d'avance à mon sauveteur ou ma « sauveteuse ».

Réf.: N°13201, Slashr

ATLANTIS 2

Bonjour, y a-t-il des volontaires pour répondre à mon SOS ? Je vous explique. Je suis coincé au niveau du dernier voyage cosmique (en Chine). Il faut que je retourne à la salle du dragon, mais là, rien à faire, ce n'est plus possible. Comment faire pour que la porte secrète s'ouvre à nouveau, parce qu'elle refuse de bouger d'un centimètre. Faut-il que je refasse quelque chose avec l'énigme de la tortue ?

Réf.: N°13202, Namor

RED FACTION

Bonjour à tous les joueurs de Red Faction ! J'aimerais savoir comment faire pour me débarrasser du boss dans son champ de force violet. Parce que je n'y arrive pas du tout. Malgré plusieurs essais, son artillerie lourde finit rapidement par me créer de gros problèmes de survie. Quelqu'un connaît-il une stratégie efficace, parce que pour l'instant...

Réf.: N°13203, RedTom

BALDUR'S GATE 2, THRONE OF BHAAL

Salut tout le monde. Alors, c'est ici le mag Joystick ? J'imaginais ça plus grand ! Enfin bref, bonjour à vous. Voilà, j'ai un petit problème dans Throne of Bhaal. Y a-t-il quelqu'un qui répondrait au SOS d'un paladin en détresse ? En fait, dans BG2 Throne of Bhaal, dans la ville de Amkhetran, il y a un nain forgeron, lequel nain peut forger une armure. Le problème, c'est que je ne sais pas où se trouvent les différentes pièces de cette armure. Quelqu'un le sait-il ? Le nain peut-il forger autre chose ? Merci d'avance.
Réf.: N°13204, Jean-Phi.

MIGHT & MAGIC 7

Bon, j'ai un p'tit blem sur l'indémodable jeu qu'est MM7 (MM8 a été vraiment raté). Vela, vela... Je joue tranquillement à MM7 et décide de réessayer de m'acquitter de la quête pour devenir bandit. Tout se passe bien, je vais dans le « Manoir du seigneur Markam » et pi là, ch'trouve pas le vase !!!!!!!!!!!! C'est quand même embêtant, non ? J'ai beau avoir tout fouillé (même la petite salle « secrète »), y a que dalle ! Est-ce un bug ? Faut-il un patch ? Ai-je fouillé au mauvais endroit ? Tant que j'y suis, existe-t-il un patch contre le bug du « Manoir hanté » ? - Une petite astuce maintenant : si vous choisissez le mal, récupérez quand même le grimoire d'intervention divine. Vendez-le, puis allez voir le juge. Cliquez sur « j'ai perdu quelque chose », puis sortez et posez le livre devant la maison, puis rentrez et cliquez de nouveau... Jusqu'à ce que les livres jonchent le sol en très grande quantité. Ramassez tout et revendez tout ! Vous pourrez recommencer autant de fois que vous le voulez ! Merci de votre aide.

Réf.: N°13205, Sniper-Shark



NOX

Réf.: N°12708, Malkaar
Salut Malkaar ! J'espère que tu es sorti de ta salle. Mais si tu n'as pas réussi : ma solution. Oui, je m'en souviens, je crois, de cette histoire ! Cherche bien, car il y a un truc ou plutôt une clé qui traîne dans l'un des couloirs. Mais tu ne l'as peut-être pas trouvée, parce qu'elle est derrière une porte ou plutôt une herse, et paraît pas accessible. Mais, elle est quand même prenable au travers de la grille. Tu peux tirer dessus pour la rapprocher de la porte avec les shurikens (par exemple), jusqu'à ce que t'arrives à la prendre au travers de la porte. Éclate-toi, tu as raison, parce que Nox, c'est top bien (mieux que Diablo 2, oui).

Thorgal

MONKEY ISLAND

Réf.: N°12907, Mdupire
Bonjour. Je ne sais pas si ça va beaucoup t'aider, mais d'après ce que je me souviens, dans l'île des singes, le seul truc que tu dois faire avec Herman, c'est juste de lui donner le ramasse-bananes. Il faut que tu piques l'idole des indigènes pour leur redonner après. Pour ça, apprends au singe à tirer sur le nez du totem. Ce qui te permettra de récupérer l'idole en douce. Une fois que tu retournes voir les indigènes, Ils te demandent un cadeau. Tu leur donnes l'idole et tu récupères le ramasse-bananes, que tu files à Hermann. Ensuite reparle aux sauvages et donne-leur le prospectus.

JoZZee

HOMEWORLD CATACLYSM

Réf.: N°13008, Saan Ral

<+>— Passerelle du Triss'h Bhator — 17 Jhor 714 R. Kharak —

Cuirassé Amiral Kiith Sjet

Temps Galactique 10:25:48 ETA 2P

Commodore J. Jhonnah Pier IV

<Beg Msg>

Transporteur du Kilth Somtaw, bien capté votre demande de secours sur le canal subspatial d'urgence. Suite analyse situation, préconisons mesures suivantes :

<1>— Destruction totale des satellites du réseau d'écoute ennemi.

<2>— Utilisation d'un vaisseau Cameléon camouflé en petit astéroïde pour mission d'infiltration. Vérifiez que le camouflage n'est pas percé à jour par ennemi (condition impérative ! Indicateur de camouflage doit rester vert et non passer au rouge).

<3>— Approche par l'arrière, côté réacteurs, de niveau avec le Nagarock.

<4>— Phase d'échantillonnage en déclenchement automatique par vaisseau non détecté (condition verte).

<5>— Destruction totalité unités ennemies facultative. Destruction

réseau d'écoute impérative avant échantillonnage.

<6>— Bonne Chance.

<End Msg>

<+>— End of transmission — D 823.1181 Parsecs — T 0.1173 msec —

Commodore J.J. Pier IV

FINAL FANTASY 8

Réf.: N°13101, Khazad Imladris et Gonnhirrim

Ça fait bien six mois que j'ai lâché FF8. Mais si mes souvenirs sont bons, j'ai la réponse à tes questions : les Timbers Maniacs sont des magazines qui n'ont aucun intérêt au niveau du jeu lui-même, au contraire des FFF et des Baston Mag (bien plus importants). Ils ont un rôle uniquement au niveau de l'histoire : ils sont écrits par Laguna Loire (le perso que tu joues en rêve) lorsqu'il était journaliste. Squall a 4 Limits Breaks (1 par look d'épée) : Lamineur, Atomiseur, un troisième dont j'ai oublié le nom, et enfin Lion-Heart (le plus puissant, que tu obtiens avec la dernière épée du même nom). Selphie a 1 Limit Break particulier, Jackpot, qui lance un sort aléatoire de 1 à 4 fois (aléatoire aussi). Il existe en plus des sorts inaccessibles autrement. J'en connais deux : un qui soigne et ressuscite tes personnages, l'autre qui tue tes ennemis (personnellement, je ne l'ai jamais eu). Enfin désolé, mais l'arme Oméga ne me dit absolument rien. Je sais juste que tu ne peux améliorer tes armes que si tu as vu l'upgrade dans un des FFF. Peut-être que l'Oméga est dans un FFF que tu trouves à la fin du jeu. Bonne chance pour la suite.

Red Max Pingouin

BALDUR'S GATE 2

Réf.: 13104, Killer Gordon

Cher Gordon, sache que les Drows vaincront un jour prochain. Bon, pour la quête de Phaere, voici la marche à suivre : une fois que Solaufein t'as donné ta mission à l'entrée d'Ust Natha, sors de la ville et va au sud-est (tu vas peut-être rencontrer un groupe d'aventuriers un poil belliqueux en chemin). Après le pont, continue vers l'est et tu devrais voir Solaufein. Parle-lui et prépare-toi à la baston. Pour les liches, il m'en manque moi-même une. Celle de la cité Drow ne fait pas partie de la même quête que celle de la surface. Pour celle d'Ust Natha, tu dois d'abord avoir effectué quelques-unes des quêtes proposées. Ensuite, va voir l'endroit appelé « La Tour de Dereix » sur ta carte et essaye d'entrer : c'est impossible. Repars, et tu seras normalement contacté par Jarlaxle (le chef du réseau de mercenaires Bregan D'aerthe du Menzoberranzzan, que tu peux rencontrer dans les bouquins relatant l'histoire de Drizzt Do'Urden). Il te fait chanter (il a découvert ton identité) et t'oblige à aller chez la liche Dereix. Ça tombe bien, tu pourras alors rentrer chez elle et la tuer. Ramène à Jarlaxle les objets qu'il t'a demandés pour découvrir qu'il t'a trahi (comme à son habitude). Tu pourras alors soit repartir, soit le tuer. Dans les deux cas, tu achèveras la quête. Pour celles de la surface, je n'en connais que deux sur trois (je pense). Si quelqu'un connaît la troisième, merci de me le faire savoir. La première est dans les égouts ; il faut ouvrir son tombeau pour la combattre. Tu visiteras cet endroit si tu accomplis la quête du culte de l'œil aveugle. La deuxième est dans le District du Pont, au Sud, dans la maison à côté de chez Tanner. Normalement, tu récupéreras un buste sur l'une, et des bras et des jambes sur l'autre. La dernière doit avoir la tête, mais j'ignore où elle se trouve. Mais j'ai entendu dire que cette quête te donne l'Anneau de Kangax (le nom de la liche), un objet plutôt balaise (CA+2, JDS+2, Grande Hate x2, Régénération) qui ne compte pas dans la limite des objets magiques, contrairement aux anneaux de protection. Voilà, voilà, c'est tout ce que je sais sur le sujet. Récapitulons : toutes les liches sont reliées par la quête de Kangax où tu dois réunir, en éliminant ces dernières une à une, le torse doré (dans une maison du quartier du pont) et les membres dorés (chez les bannis du culte de l'œil aveugle) pour les apporter au crâne doré de Kangax, qui se transformera alors en un boss surpuissant (prends Carsomyr et des parchemins d'immunité contre les sorts). Enfin, la liche d'Ust Natha n'a pas de lien avec la quête de Kangax, mais avec celle de Jarlaxle et Deirex.

Red Max Pingouin, Ours brun

FALLOUT 2

Réf.: N°13107, Duracuir

Ah, le meilleur jeu de rôle en son genre (en attendant le 3). Ça m'étonne très peu que tu sois coincé, car tu ne cherches pas dans la bonne grotte ! En effet, les collines brisées disposent d'une mine (dans laquelle tu as mené tes recherches) ET d'une grotte. Les cadavres des disparus sont dans des tunnels de cette grotte sous les collines brisées. Tu y accèdes par la partie Est de la ville. Il y a plusieurs accès. Par exemple, il y en a un dans les champs, pas loin de la mine (ou va dans la zone de la mine. À droite de l'entrée, il y a un jardin, et dans ce jardin il y a un trou avec une échelle qui en sort). Une fois trouvés, fouille les cadavres pour trouver une lettre sur la femme coupée en deux (son mari est à sa recherche, ça fait une quête facile à résoudre). Lis-la puis va demander des explications à Francis le mutant du bar. Dis à Marcus que les habitants sont morts. Un conseil perso : résous aussi la quête de la mine en allant chercher un épurateur chez Renesco à New Reno. Une fois les deux quêtes résolues (mine et disparus), tu pourras emmener Marcus avec toi, ce que je te conseille fortement. C'est pour moi le meilleur PNJ du jeu. Bonne chance pour la suite (parce que les Collines brisées, c'est pas vraiment la fin...).

Topper Harley, Red Max Pingouin, Bigbr@uwser, Syl

HALF-LIFE BLUE SHIFT

Réf.: N°13108, Barney

La batterie se trouve en bas de l'ascenseur qui t'a amené, après ta discussion avec le professeur. Pour l'atteindre, retraverse le bac de liquide de refroidissement (seulement si tu te trouves près de l'interrupteur du générateur), puis va à l'endroit d'un grand couloir avec un sol métallique (il mène à l'endroit où tu es arrivé). Regarde dans la direction d'où tu viens, va à la corniche en prenant à droite, au premier escalier (il y avait un soldat à cet endroit). Actionne l'interrupteur : le sol monte afin de faire une plate-forme qui te permettra d'atteindre l'autre fenêtre. Là, tu auras des ennemis à abattre et tu arriveras dans la salle où tu as vu un garde se faire liquider par un des gus qui balancent de l'électricité. Il te laissera passer (la batterie est la chose carrée qui se trouve par terre). Pousse la batterie dans la machine que le garde t'a laissé atteindre ; une fois chargée (n'oublie pas d'appuyer sur le bouton), emmène-la à l'autre machine (elle est en face du chargeur). Retourne voir le prof. Pour passer l'espèce de fosse remplie de liquide vert, purge d'abord l'eau, pousse les quatre bidons et aligne-les en direction des passerelles pour faire un pont. Remplis à nouveau avec le liquide, et passe peinard en sautant. Bon courage pour la suite.

LASKOV, StarBoy

Jeux Crack

Les jeux sur ordinateur, à Joystick, nous sommes tombés dedans tout petits... Rien d'étonnant à ce que la bidouille, la bricole, les codes et autre fabrication de patches artisanaux nous soient familiers. Nous espérons que tous ces trucs et astuces, patiemment assemblés et vérifiés, vous faciliteront la vie au moment de jouer à vos jeux favoris ; ou simplement, vous aideront à toujours mieux vous amuser. N'oubliez pas, les Jeux Crack, c'est avant tout votre rubrique. Pour toute suggestion, critique, idée, donation, héritage, bouteille de beaujolais, terrine de lapin, etc. etc., pensez à nous écrire à l'adresse : Jeux Crack, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou expédiez-nous un mail électronique à : crack@joystick.fr

RED FACTION

Dans les mines de Mars la rouge, la révolte gronde. Pourrez-vous échapper aux exploiteurs capitalistes d'Ultor ? Arriverez-vous à sauver le peuple mineur opprimé et malade ? La tâche ne sera pas simple, camarade, mais ces quelques codes communistes devraient vous seconder efficacement dans votre quête. Codes pour la version 1.0 française de Red Faction en clavier azerty :

- Chargez ou commencez une partie, puis, pour accéder à la console, appuyez sur la touche [petit 2] (au-dessus de Tab). À présent, saisissez l'un des codes suivants et retapez [petit 2] pour rejoindre le jeu :

CODE	EFFET
Heehoo	Mode volant activé (retapez pour désactiver)
Bighugmug	Donne toutes les armes et munitions
Vivalahelvig	Mode invincible (retapez pour désactiver)
camera1	Retour à la vue normale
camera2	Vue à partir d'une caméra volante
camera3	Vue de dos du personnage
Help	Liste de toutes les commandes console en multijoueur
Kill	Suicide
Quit	Quitter le jeu (attention, pas de confirmation !)

ACCÉDER À TOUS LES NIVEAUX

Pour accéder à tous les niveaux du jeu solo, appliquez la méthode qui suit. Allez dans le répertoire du jeu et exécutez le programme « UpdateLauncher.exe ». Ignorez l'erreur et le choix de consultation du site Internet. Voilà, vous êtes dans le lanceur d'installation du jeu. Allez dans « CONFIGURATION » puis à l'onglet « Divers ». À présent, tapez le code « -level XXXX » dans la « ligne de commande optionnelle ». Validez par OK, puis cliquez sur l'option « Jouer ». XXXX est un nom du niveau, à choisir dans la liste suivante :

L1S1, L1S2, L1S3, L2S1, L2S2a, L2S3, L3S1, L3S2, L3S3, L3S4, L4S1a, L4S1b, L4S2, L4S3, L4S4, L4S5, L5S1, L5S2, L5S3, L5S4, L6S1, L6S2, L6S3, train01, train02, L10S1, L10S2, L10S3, L10S4, L11S1, L11S2, L11S3 L12S1, L20S1, L20S2, L20S3, L7S1, L7S2, L7S3, L7S4, L8S1, L8S2, L8S3, L8S4, L9S1, L9S2, L9S3, L9S4, L13S1, L13S3, L14S1, L14S2, L14S3, L15S1, L15S2, L15S4, L17S1, L17s2, L17S3, L17S4, L18S1, L18S2, L18S3, L19S1, L19S2A, L19S2B, L19S3

ASTUCE DE LA BOMBE HUMAINE

Vous ne le saviez pas ? Et bien oui, les charges de démolition se collent également sur vos ennemis (il faut être au contact) et pas seulement sur les objets. Profitez de la panique qu'elles inspirent à la malheureuse future victime, qui va courir dans tous les sens. Vous voilà équipé d'une belle bombe mobile à déplacement aléatoire.

CREUSEZ VOTRE VOIE À COUPS DE ROQUETTES :

Pour une fois que le décor est destructible, ne nous en privons pas. Moyennant un usage pas très subtil (mais si possible précis) du lance-roquettes classique, du superpuissant lance-roquettes à fusion ou même des charges de démolition; il est parfaitement envisageable de se tailler des platesformes, des escaliers ou des chemins à flanc de falaise quand c'est nécessaire. C'est fun, créatif, et rien de tel pour accéder aux endroits inaccessibles.

KOHAN : IMMORTAL SOVEREIGNS

Dans ce sympathique jeu de stratégie temps réel, vous incarnez un immortel de la race déchue des Kohans. Etre un immortel serait assez drôle, si vous n'aviez toutes ses responsabilités. S'occuper du développement économique de votre royaume, tout en faisant front à diverses attaques n'est pas de tout repos. Par chance, vos éclaireurs ont découvert une cache remplie de runes magiques. Ces formules sont à employer avec la version française, clavier azerty de Kohan I.S. Pour obtenir l'effet de votre choix, appuyez sur [Entrée] pour provoquer l'apparition d'une ligne de saisie et recopiez l'une des formules enchantées suivantes :

FORMULE	EFFET
free gold	Augmente vos réserves d'or jusqu'au maximum
speed it up	Construction/ évolution rapide (retaper pour ralentir)
hoody hoo	Donne 10 unités par ressource (pierre, bois, fer, mana)
show fog	Tout le brouillard de guerre disparaît
unpleasant dreams	Une averse de météores détruit tout
yeahbam	Réussite et fin de la mission en cours

PROJECT EDEN

Membre aguerri de l'Agence de Protection urbaine, vous en avez vu de toutes les couleurs pour faire respecter l'ordre dans Megacity. Et voilà que vous et vos cyber-coéquipiers vous retrouvez embar-

qués dans ce qui a vraiment l'air d'une mission de routine. Pour utiliser les trucs suivants (version française azerty et version internationale de Project Eden), il ne faut pas initialement installer le jeu avec le chemin d'accès par défaut. En effet, ce dernier empêcherait l'utilisation du mode « triche ». Procédez de la manière suivante :

Lors de l'install, arrivé à la boîte de choix du chemin d'accès, cliquez sur le bouton « parcourir » et saisissez un nouveau chemin d'installation de type : X:\Project-Eden, en remplaçant X par le nom de l'unité où vous avez assez de place pour le jeu (C: D: etc.). Attention, il n'y a pas d'espace entre Project et Eden. Finissez normalement l'installation du jeu. À présent, il faut activer le mode « triche ». Au bureau Windows, allez cliquer sur l'icône du jeu avec le bouton gauche, allez aux « Propriétés ». Dans la ligne « cible », vous verrez le chemin d'accès au programme. C'est là que, derrière « X:\ProjectEden\Eden.exe », vous devez ajouter le paramètre « -cheat » séparé par un espace. Cliquez sur « Appliquer » puis « OK », et voilà.

Lancez le jeu et commencez ou chargez une partie. Appuyez sur le bouton droit de la souris pour faire apparaître le menu des ressources. Vous noterez l'apparition d'une nouvelle icône (point d'exclamation dans un triangle) sous l'icône ronde d'information, dans le coin droit en bas de l'écran. Cliquez sur ce point d'exclamation pour ouvrir le menu de triche.

MENU CODE TRICHE :

ÉNERGIE MAX
Remonte la barre d'énergie à fond
ACTIVER INVULNÉRABILITÉ
Personnage sélectionné invincible
ACTIVER INVULNÉRABILITÉ ÉQUIPE
Tous les persos invincibles
DÉSACTIVER INVULNÉRABILITÉ ÉQUIPE
Retour normal équipe
ACTIVER ÉNERGIE INFINIE
Énergie infinie au perso sélectionné
TOUTES ARMES
Donne toutes armes et munitions au perso sélectionné
ACCÉDER À TOUS LES NIVEAUX
Valide l'accès aux autres niveaux
PASSER NIVEAU
Passer à la mission suivante

EUROPA UNIVERSALIS

Simuler l'Europe et ses bouleversements à partir de 1492, voilà ce que propose Europa Universalis. Réécrire une grande page d'histoire, avec le pays ou la province de votre choix, voilà ce à quoi les codes de triche (pour la VF azerty de Europa Universalis) suivants peuvent vous aider :

Pour invoquer l'apparition de la console système, appuyez sur la touche [F12] pendant le déroulement d'une partie. À présent, saisissez le code de triche voulu, puis réappuyez sur F12 et déplacez le pointeur avec la souris pour fermer la console.

CODE	FONCTION
Montezuma	Vos caisses se remplissent de 50 000 ducats
Columbus	Tous les pays sont découverts
Tilly	Les adversaires gérés par l'ordi ne déclarent plus la guerre
Swift	Votre capitale gagne 10 000 âmes de plus
Cortez	Élimine les autochtones d'un pays
Pappenheim	Retire le brouillard de guerre
Oranje	Stabilité parfaite (+3)
Difrules	Pour jouer aussi bien qu'un dieu
Richelieu	Contrôle de toutes les unités militaires
Russianhordes	Vous donne de la chair à canon
Peterthegreat	Plus aucune limite pour les troupes
Alba	Tous les rebelles sont matés, fin des révoltes
Gustavus	Augmente le niveau en technologie terrestre (retaper à volonté)
Drake	Augmente le niveau en technologie maritime (retaper à volonté)
Cromwell	Augmente le niveau d'infrastructure (retaper à volonté)
Polo	Augmente le niveau commercial des marchands (retaper à volonté)
Pocahontas	Donne 10 colons en plus
Vatican	Donne 10 diplomates en plus
Dagama	Donne 10 marchands en plus
Luther	Luther invente la réforme
Calvin	John Calvin arrive avec sa discipline
Trent	Le Concile de Trente a eu lieu
Shogun	Le japon se ferme sur l'extérieur

COMMANDOS 2

Dès qu'une mission de guerre sent le roussi, c'est à chaque fois la même chose : du boulot pour votre unité d'élite. Heureusement, vous avez plus d'un truc dans votre sac militaire. Trucs camouflés pour la version 1.0, française et clavier azerty de Commandos 2. Normalement, ces trucs fonctionnent tels quels, quel que soit le nom du joueur. Mais en cas de difficulté, utilisez une partie créée sous le nom de joueur : GONZOANDJON. Une fois en cours de jeu, sélectionnez, s'il y a lieu, le membre désiré de votre groupe, et appuyez sur l'une des combinaisons de touches suivantes (touches Ctrl et Maj de gauche) :

[Majuscules] + [X]
Téléporte l'homme choisi à l'endroit où vous placerez la flèche/curseur, n'importe où sur la carte.

[Ctrl] + [V]
Invisibilité pour le commando sélectionné (un petit « v » rouge apparaît dans le coin gauche de l'écran). Retapez pour annuler l'effet.

[Ctrl] + [Majuscules] + [N]
Finit avec succès la mission et passe à la suite du jeu.

SUB COMMAND

Plonger sous les mers, se battre au moyen de torpilles ou de missiles sous l'Atlantique, tout en pilotant le dernier cri des sous-marins nucléaires russe ou américain, c'est possible, avec Sub Command. Voici une astuce prévue pour la version US azerty de ce jeu des profondeurs :

CHANGER DE SOUS-MARIN EN MODE MISSION OU CAMPAGNE :
Une fois le jeu chargé, que vous choisissiez de jouer en mode Missions ou Campaigns, vous vous retrouvez dans l'écran de sélection de la mission (au choix dans le premier cas ou imposé dans le second). Normalement, un seul type de sous-marin est disponible pour effectuer la mission que vous aurez choisie. Vous remarquez qu'il existe des flèches de sélection, là où est affiché le sous-marin disponible, mais elles ne sont pas fonctionnelles. Déplacez le pointeur souris sur le nom du sous-marin et appuyez sur la touche [Tab] en même temps. La flèche de sélection deviendra rouge, et il sera alors possible, en cliquant dessus (bouton gauche), d'accéder à une boîte de sélection contenant tous les sous-marins russe et américain du jeu. Ainsi, vous ne serez plus limité au sous-marin imposé par défaut.